

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan merupakan kelompok atau target sasaran dari perancangan. Pembatasan subjek perancangan dilakukan agar solusi yang ditawarkan sesuai dengan sasaran dan kebutuhan pengguna. Subjek perancangan pada pembuatan *board game* untuk mengenalkan jenis-jenis jamu dijabarkan sebagai berikut:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

Pemilihan laki-laki dan perempuan didasari oleh kemampuan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan laki-laki dan perempuan telah memiliki perbedaan sifat, fisik dan emosional sejak lahir (Sari, 2024, h.2). Oleh sebab itu, perilaku dan pemikiran laki-laki dan perempuan mengenai jamu juga akan berbeda.

b. Usia Primer: 7-11 tahun

Pemilihan usia 7-11 tahun juga didasari oleh fakta bahwa anak usia sekolah merupakan fase penting dalam pembentukan sikap, kebiasaan, serta perilaku anak (D. P. Sari, 2021, h.839). Sehingga dengan memperkenalkan jenis-jenis jamu pada anak, kebiasaan konsumsi jamu juga akan meningkat. Menurut Atmojo (2025, h.2) anak-anak dengan rentang usia tersebut cenderung lebih mudah menerima hal-hal baru dan gemar bereksplorasi sehingga masa yang tepat untuk memperkenalkan berbagai konsep baru secara efektif.

Menurut teori Piaget, anak dengan usia 7-11 tahun telah mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hal-hal nyata, namun belum dapat menangani persoalan yang melibatkan banyak variabel atau bersifat abstrak (Syafawani & Safari, 2024, h.1492).

Sehingga penggunaan media *board game* juga sesuai karena anak menerima informasi mengenai jamu berdasarkan pengalaman bermain.

Usia Sekunder: 36-47 tahun

Target sekunder ditentukan berdasarkan hasil wawancara yang menyebutkan pengenalan jamu pada anak harus dimulai dari orang tua yang perlu memiliki pemahaman mendasar terkait jamu agar dapat mengajarkan. Hal ini dikarenakan peran penting orang tua dalam mengenalkan hal-hal baru dan menjawab setiap pertanyaan anak. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Jonathan & Sarudin (2024) terkait minat beli jamu dari 96 responden, mayoritas responden berusia 36-47 tahun dengan persentase sebanyak 37,5%.

c. Pendidikan: SD

Pemilihan pendidikan sekolah dasar didasari oleh fakta bahwa sekolah memiliki peranan penting dalam perkembangan anak baik secara sosial dan akademik (Telussa *et al.*, 2024). Interaksi sosial di sekolah antara anak dengan teman sebaya juga sangat berpengaruh dalam pembentukan karakteristik anak. Sifat egosentris yang kuat pada anak memerlukan bimbingan guru atau orang tua agar mencegah terjadinya konflik dengan teman sebaya (Afandi *et al.*, 2023, h.47). Selain itu, anak-anak juga memiliki sifat ikut-ikutan (*peer pressure*) agar dapat diterima di lingkungan (Pebriyanti *et al.*, 2025, h. 118-119).

d. SES: A- B

Pemilihan SES A-B dikarenakan kemampuan finansial yang lebih baik pada kelompok SES A-B untuk membeli produk edukatif dan premium. Dengan adanya status sosial ekonomi yang baik, siswa atau anak juga memiliki kesempatan untuk menerima fasilitas belajar yang lebih lengkap (Anisha, 2024, h.61).

2. Geografis

Pemilihan daerah Jabodetabek dikarenakan wilayah tersebut termasuk wilayah metropolitan dengan masyarakat yang mudah terpapar dengan informasi mengenai gaya hidup sehat. Selain itu, Manneke Budiman

dalam artikel BRIN (2023) menyampaikan bahwa masyarakat urban yang mengonsumsi obat tradisional atau herbal di Jakarta dan Tangerang mencapai lebih dari 50%.

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang memiliki tertarik dengan jamu
- b. Anak-anak dengan sifat kompetitif yang tinggi
- c. Anak-anak yang mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitar
- d. Anak-anak yang lebih cepat memahami pembelajaran melalui visual dan bermain

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Suatu perancangan visual memerlukan metode dan prosedur perancangan untuk membantu agar perancangan tetap fokus dan terarah. Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah teori *Game Design* (Fullerton, 2024, h.177). Teori *Game Design* milik Fullerton bersifat *playcentric* yang artinya desain yang dirancang lebih berfokus pada pengalaman pemain saat bermain. Teori *Game Design* terdiri atas 3 tahap utama yaitu *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting*.

3.2.1 Ideation

Fullerton (2024) mengartikan *ideation* sebagai langkah awal dalam proses mendesain *game*. Pada tahap ini, ide-ide kasar terbentuk dan dikembangkan, lalu diuji dan diperkaya secara iteratif (h.177). Dalam *ideation*, akan ada beberapa tahap perencanaan dalam perancangan *game*, yaitu *brainstorming* ide, menentukan elemen formal *game* (*players*, *objectives*, *procedures*, *rules*, *resource*, *conflict*, *boundaries*, dan *outcome*) serta elemen dramatic (*challenge*, *premise*, *character*, dan *story*). Setiap elemen tidak harus selalu ada dalam sebuah *game*. Akan tetapi, bila semua elemen dirancang dengan lengkap, tingkat kompleksitas *game* juga akan meningkat.

Dalam tahap *ideation* ini, penulis akan melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan FGD dengan narasumber dengan topik yang berbeda. Data pertama akan didapatkan melalui wawancara, dalam

penelitian ini wawancara akan dilakukan bersama ahli jamu untuk mendapatkan data mengenai jenis-jenis jamu yang aman dan sesuai untuk anak-anak, termasuk manfaat masing-masing jamu, bahan penyusunnya, bentuk penyajian yang ramah untuk usia dini, dan juga nilai budaya dan tradisi lokal seputar jamu. FGD akan dilakukan pada anak-anak untuk mengetahui sejauh apa wawasan anak soal jamu seperti jenis jamu yang pernah dikonsumsi, alasan mengonsumsi/tidak jamu. Selain itu, penulis juga akan melakukan studi *existing* dalam penelitian ini untuk mendapatkan data mengenai masalah desain, serta studi referensi untuk mendapatkan cara penyampaian serta desain yang sesuai dari penelitian sebelumnya.

3.2.2 Prototyping

Prototyping adalah proses perancangan *game* yang dibuat masih dalam bentuk sederhana dengan tujuan untuk menguji ide dasar dan mencari tahu permasalahan visual dari perancangan *game* agar dapat diperbaiki (Fullerton, 2024, h.218). Pada tahap ini, tampilan visual atau teknologi bukanlah prioritas utama. Melainkan mekanik *game* yang menarik hingga mampu mempertahankan keterlibatan pemain. Oleh sebab itu, *prototyping* dapat menjadi cara efektif untuk memperkuat fondasi pada desain *game*. Dalam tahap *prototyping*, penulis akan menggunakan jenis *prototype* fisik untuk menguji mekanisme dasar permainan. Kelebihan metode ini terdapat pada respon pemain yang dilakukan secara langsung sehingga penulis dapat melakukan observasi untuk menemukan permasalahan pada mekanik dasar *game*. Setelah menemukan masalahnya, penulis akan memikirkan solusi agar dapat memperbaiki kesalahan tersebut.

3.2.3 Playtesting

Playtesting adalah tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana pengalaman pemain saat memainkan *game* tersebut (Fullerton, 2024, h.293). Pelaksanaan *playtesting* dimaksudkan untuk menguji *gameplay* permainan. Melalui *playtesting*, penulis akan mengetahui permasalahan yang ada pada *gameplay* dengan meminta evaluasi dari *playtester* dan mulai mencari solusi yang tepat agar permainan

bisa dijalankan sesuai dengan target audiens. Tahap *playtesting* juga berpedoman pada 3 aspek, yaitu:

a. *Functionality*

Game yang memiliki aspek *functionality* yang baik adalah *game* yang dapat dimainkan oleh pemain yang belum pernah mencoba *game* tersebut, namun dapat memainkannya tanpa harus dijelaskan oleh desainer. *Functionality* juga berfungsi untuk memastikan bahwa sistem dasar permainan seperti aturan, kontrol dan mekanik inti dapat berjalan dengan baik sehingga pemain dapat berinteraksi ataupun membuat inovasi. Hal ini pula yang menjadikan *functionality* sebagai fondasi utama yang harus dicapai sebelum memasuki aspek lain.

b. *Completeness*

Sebuah *game* yang memiliki aspek *functionality* belum tentu memiliki *completeness*. *Completeness* baru dapat diidentifikasi melalui *playtesting* yang berulang kali. *Game* yang memiliki *completeness* yang baik ketika para *playtester* tidak mengalami kesulitan saat memainkan *game*, seperti *dead end* (keadaan dimana pemain tidak mendapatkan manfaat sesuai dengan tujuan utama *game* dirancang) maupun *loophole* (keadaan dimana pemain dapat meraih kemenangan melalui cara yang tidak tertulis dalam peraturan permainan) (Fullerton, 2024, h.333).

c. *Balance*

Game dapat dikatakan *balance* ketika pemain memiliki peluang yang setara untuk meraih kemenangan. *Balance* dapat tercipta melalui keselarasan antara dinamika, variabel, kondisi awal dan keterampilan (Fullerton, 2024, h.341). *Balance* termasuk salah satu bagian tersulit dalam merancang *game*. Hal ini dikarenakan konsep keseimbangan mencakup begitu banyak elemen berbeda yang saling bergantung satu sama lain.

Playtesting akan dilaksanakan 2 kali yaitu pada *Alpha Test* dan *Beta Test*. Pada *Alpha Test* dan *Beta Test*, penulis akan melakukan observasi

dan kuesioner dengan tujuan untuk mendapatkan data terkait *board game* yang telah dirancang.

a. Observasi

Observasi merupakan ilmu pengetahuan yang didasarkan pada landasan yang kuat, yaitu data yang bersumber dari fakta nyata di dunia. Para ilmuwan memperoleh data ini melalui proses observasi yang sistematis (Abubakar, 2021, h.90). Observasi akan digunakan pada tahapan *prototyping*, dimana tujuan penggunaan observasi dalam perancangan ini adalah untuk mengamati bagaimana cara *user* memainkan *board game* dan mengetahui apakah ada kendala ataupun masalah saat memainkannya. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipasi pasif menurut Sugiyono, dimana peneliti tidak terlibat dalam aktivitas yang dilakukan selama kegiatan tersebut (Abubakar, 2021, h.91).

Observasi memungkinkan penulis untuk mengamati secara langsung kesulitan pemain dalam memainkan *board game* yang telah dirancang, termasuk bagaimana cara *user* menghadapi *challenges* sehingga tidak terjadi *dead end* ataupun *loophole*. Hal ini dapat membantu penulis dalam menentukan solusi yang tepat dan relevan sesuai kebutuhan pengguna, sehingga *board game* yang dirancang dapat berfokus pada pengguna dan sesuai dengan tujuan pembuatannya.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan kumpulan pertanyaan yang disusun secara sistematis dan ditujukan kepada responden dengan tujuan mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam suatu kegiatan penelitian (Abubakar, 2021, h.177). Kuesioner digunakan penulis untuk mengumpulkan data pada *playtesting* yang nantinya akan digunakan sebagai evaluasi *board game* yang telah dirancang. Melalui kuesioner, penulis dapat mengetahui kekurangan baik dari

visual maupun mekanisme dalam *board game*. Sehingga penulis dapat mencari solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan *users/playtester*.

Berikut daftar pertanyaan untuk kuesioner yang akan disebarkan pada para *user tester* saat *playtesting* melalui Google Form:

5. *Gameplay* mudah dimainkan anak usia 7-11 tahun (skala likert)
6. Alur *board game* tidak membingungkan untuk anak usia 7-11 tahun (skala likert)
7. Aturan mudah dimengerti untuk anak usia 7-11 tahun (skala likert)
8. Waktu permainan terlalu lama (skala likert)
9. Anda ingin merekomendasikan *Board game* ini pada keluarga atau kerabat yang berusia 7-11 tahun (skala likert)
10. Kritik, masukan dan saran terkait *gameplay board game* (jawaban terbuka)
11. Warna yang digunakan selaras (skala likert)
12. Jenis *font* yang digunakan terbaca dengan jelas (skala likert)
13. Ilustrasi yang digunakan mudah diidentifikasi (skala likert)
14. Judul *board game* sudah cocok dengan topik perancangan (skala likert)
15. Anda akan diminta untuk menilai kenyamanan ukuran komponen *board game* seperti papan, token, buku resep, kartu aksi, kartu jamu, dan *font*. (skala likert)
16. Anda akan diminta untuk menilai kenyamanan ketebalan komponen *board game* seperti token, kartu, buku resep (skala likert)
17. Kritik dan saran terkait visual *board game game* (jawaban terbuka)
18. Jenis-jenis jamu yang digunakan familiar (skala likert)
19. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti (skala likert)
20. Informasi yang diberikan bermanfaat untuk anak (skala likert)
21. Kritik dan saran terkait konten *board game game* (jawaban terbuka)

Pada kuesioner, penentuan jawaban yang digunakan ialah skala likert 6 poin dan jawaban terbuka. Penggunaan skala likert 6 poin bertujuan agar responden tidak memilih jawaban yang bersifat netral atau ragu-ragu. Budiaji dalam (Ningrum & Tobing, 2022, h.179) menjelaskan skala likert 6 poin memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang lebih tinggi dibandingkan skala likert 4 poin. Penilaian bobot setiap pilihan terbagi atas (1) Sangat Setuju bernilai 6 poin, (2) Setuju bernilai 5 poin, (3) Sedikit Setuju bernilai 4 poin, (4) Sedikit Tidak Setuju bernilai 3 poin, (5) Tidak Setuju bernilai 2 poin, (6) Sangat Tidak Setuju bernilai 1 poin. Penggunaan jawaban terbuka bertujuan agar responden dapat menuliskan pendapat atau pemikiran mereka terkait mekanik, visual dan konten *board game*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan Focus Group Discussion (FGD) untuk memahami secara mendalam mengenai jenis-jenis jamu yang sesuai untuk anak-anak.

3.3.1 Wawancara

Denzin dalam buku Fadhallah (2021, h.1) berjudul “Wawancara” mendefinisikan wawancara sebagai bentuk komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data mengenai suatu topik tertentu. Wawancara yang akan digunakan penulis adalah wawancara tidak terstruktur. Pemilihan wawancara tidak terstruktur dikarenakan teknik ini memungkinkan penulis untuk mendapatkan informasi secara mendalam karena sifatnya yang fleksibel. Penulis akan melakukan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer kepada ahli jamu. Melalui wawancara yang mendalam, penulis dapat mengeksplorasi topik jamu untuk anak-anak dari sudut pandang ahli jamu atau praktisi jamu.

a. Wawancara dengan Praktisi Jamu 1

Wawancara akan dilakukan dengan praktisi jamu dari Lestari Jamuku untuk memahami bagaimana jamu dapat dikenalkan

secara tepat pada anak-anak sebagai bagian dari kebiasaan sehat tradisional. Wawancara ini akan mengeksplorasi jenis-jenis jamu yang aman untuk anak, bahan penyusunnya, manfaat kesehatannya, cara penyajian yang sesuai, serta pendekatan yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Selain itu, dibahas pula persepsi masyarakat terkait pemberian jamu pada anak, kebiasaan konsumsi pada anak, serta tantangan dalam mengenalkan jamu kepada generasi muda. Informasi yang diperoleh akan menjadi dasar penting dalam menyusun konten *board game* edukatif yang valid, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik subjek penelitian. Adapun pertanyaan wawancara yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Menurut Anda, pada usia berapa anak-anak sebaiknya mulai diberi jamu, dan jenis jamu apa yang cocok untuk mereka?
2. Bagaimana cara menentukan dosis dan frekuensi pemberian jamu untuk anak-anak ditentukan?
3. Menurut Anda rasa pahit dari jamu itu muncul karena bahan-bahan yang digunakan atau karena lidah anak-anak belum terbiasa?
4. Bahan alami apa yang paling sering digunakan dalam jamu anak dan bagaimana peran masing-masing bahan terhadap kesehatan? (misalnya untuk daya tahan tubuh, pencernaan, atau nafsu makan)
5. Apakah jamu menjadi alternatif alami untuk menggantikan obat modern tertentu pada anak?
6. Bagaimana cara memastikan keamanan konsumsi jamu bagi anak, terutama terkait risiko efek samping atau interaksi dengan obat modern?
7. Menurut Anda, mengapa penting bagi anak-anak untuk mengenal jamu sejak dini?
8. Informasi seperti apa yang harus diketahui anak-anak mengenai jamu?

9. Apa tantangan utama yang Anda lihat dalam mengenalkan jamu kepada anak-anak saat ini, baik dari sisi budaya, lingkungan keluarga, maupun dominasi makanan dan minuman modern?
 10. Menurut Anda, bagaimana langkah-langkah atau pendekatan yang paling efektif untuk mengenalkan jamu pada anak?
 11. Apakah Anda memiliki sumber referensi, cerita rakyat, atau literatur tertentu yang dapat digunakan untuk edukasi jamu anak agar tetap sesuai tradisi tetapi mudah dipahami generasi muda?
- b. Wawancara dengan Praktisi Jamu 2

Wawancara akan dilakukan dengan praktisi jamu dari Rahsa Nusantara untuk memahami perbedaan jamu dengan jenis minuman herbal lainnya, jenis-jenis jamu yang aman untuk anak, bahan penyusunnya, apakah jamu bisa menggantikan obat modern, manfaat jenis-jenis jamu, informasi yang perlu diketahui anak tentang jamu,, serta pendekatan yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Adapun pertanyaan wawancara yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Menurut Anda, apa yang membedakan jamu dengan minuman herbal lainnya seperti wedang, bandrek, tisane ataupun teh botanical?
2. Jenis-jenis jamu apa saja yang dinilai aman untuk dikonsumsi oleh anak usia 7–11 tahun, dan apa saja bahan dasar yang digunakan dalam jamu tersebut?
3. Mengingat sebagian besar jamu dikenal sebagai penambah nafsu makan, apakah jamu dapat menjadi alternatif alami untuk menggantikan obat modern pada anak?
4. Dari jenis-jenis yang disebutkan tadi, apakah boleh disebutkan manfaat tiap jenis jamu?
5. Mengapa anak-anak perlu dikenalkan dengan jenis-jenis jamu tadi?
6. Informasi seperti apa yang perlu diketahui anak tentang jamu?

7. Bagaimana cara efektif untuk membuat anak tertarik untuk mengenal jenis-jenis jamu?
8. Apakah Anda memiliki sumber referensi, cerita rakyat, atau literatur tertentu yang dapat digunakan untuk edukasi jamu anak agar tetap sesuai tradisi tetapi mudah dipahami generasi muda?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus group discussion (FGD) merupakan suatu bentuk diskusi kelompok yang melibatkan 6 hingga 8 partisipan yang terpilih dan dipandu oleh seorang moderator untuk membahas topik tertentu (Hennink, 2014, h.1). FGD akan melibatkan 6-8 anak usia 7-11 tahun yang memiliki kebiasaan mengonsumsi jamu dan tidak dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai wawasan anak terkait jamu dari jenis-jenisnya, manfaatnya, dan bahan dasar pembuatan jamu apa saja.

Berikut adalah daftar pertanyaan yang akan digunakan dalam *focus group discussion*:

1. Kalian pernah dengar kata jamu belum? Menurut kalian, jamu itu apa?
2. Apakah kamu pernah minum jamu? Kalau pernah, jamu apa yang kalian coba?
3. Bagaimana rasanya menurut kalian?
4. Siapa yang biasanya memberikan jamu kepada kalian?
5. Kapan biasa kalian minum jamu? Saat sakit atau ketika sehat?
6. Apakah saat minum jamu orang tua atau kakek/ nenek kalian memberi tahu manfaat minum jamu?
7. Menurut kamu, jamu dibuat dari apa saja?

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting akan dilakukan untuk mempelajari kelebihan dan kekurangan dari *board game* berjudul “Acaraki: The Jawa Herbalist”. *Board game* ini akan dianalisis secara mendalam tentang kelebihan dan kekurangannya, serta dilakukan analisis SWOT beserta hal yang akan

diterapkan serta dihindari untuk dilakukan agar *board game* yang dirancang nanti jauh lebih baik.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk memperoleh data yang akan dijadikan referensi konten dan visual dari *board game* sejenis, yang dapat dijadikan sebagai contoh dalam proses perancangan *board game* pada penelitian ini. Informasi yang diperoleh diharapkan dapat diterapkan, khususnya dalam menciptakan tampilan dan pengalaman bermain yang menarik serta mudah dipahami oleh target sasaran. Studi referensi ini akan dilakukan pada *board game* “Kata Mak” dan “Dragon Market” digunakan sebagai sumber inspirasi utama.

